Дикарь и гремлин

После выхода «Экспедиции «Европа» мы продолжаем работать над игрой и по мере готовности будем публиковать небольшие дополнения – опции для персонажей игроков, материалы для ведущего и дополнительные сведения об игровом мире.

В этом мини-дополнении мы представляем правила, которые позволят сыграть за боригена — дикаря, для которого суровые пустоши Надежды — не экзотика, а дом родной.

Как совместить несовместимое

Интегрировать боригена в группу землян будет довольно непростой задачей — слишком многое пока разделяет эти две разумные расы. Вот идеи для включения коренного жителя Надежды в разные типы групп:

- **Исследователи:** дипломат-эмиссар (шпион? диверсант? убийца? — кто знает точно…), отправленный дальновидным вождём племени для знакомства с невиданными пришельцами. Исследователи, в свою очередь, получают от боригена сведения об окружающем мире.

- **Силовики:** бориген и отряд землян вынуждены сотрудничать перед лицом серьёзной угрозы — например, встретившись с до сих пор функционирующей боевой машиной Старой Культуры.

- **Учёные:** бориген попадает в базовый лагерь в качестве трофея и объекта для изучения. Однако учёные понимают, что живой дикарь может быть интересен не только в качестве подопытного животного, но и как достаточно разумный собеседник. Особенно после того, как его навыки и знания помогают отвести угрозу от лагеря.

- **Отщепенцы:** чтобы выжить, группе беженцев из базового лагеря приходится сотрудничать с другими изгнанниками — но не с землянами, а недругами дикарского шамана, изгнанными из родного племени.

И ряд мыслей о том, как организационно подойти к подобному эксперименту:

- Не стоит включать персонажа-боригена в игру надолго. Для начала лучше ограничиться несколькими встречами.

- Учитывая ограниченную коммуникативность боригена, лучше будет добавить его вторым персонажем кому-либо из игроков, или вообще сделать персонажем ведущего.

- Можно провести нетипичную короткую экшен-игру со всеми персонажами — боригенами.

- Бориген очень многое знает о Надежде, но делится знаниями, руководствуясь не совсем человеческой логикой. А значит, эту роль стоит отдать наиболее опытному игроку, или тому, кто лучше всех разбирается в сеттинге.

- Для частичного парирования коммуникативной проблемы можно сделать боригена психомантом с доступом к силе *полиглот*.

Описание расы

Часть этого текста была приведена в разделе ведущего первой книги правил, часть — совершенно новая.

Итак, перед вами коренные обитатели Надежды, всё, что осталось от некогда великой расы Старой Культуры.

«Не такой, как все»

Ведущему надо сразу понимать (и предупредить игроков), что бориген будет «белой вороной» в группе: может случиться, что он безнадежно уйдёт на второй план, а может и наоборот — прочно обоснуется в центре всеобщего внимания

«Боригенами» их прозвали земляне, а настоящее название расы существует только на языке жестов.

Боригены внешне похожи на людей. Они немного ниже и существенно гибче, ходят слегка наклонившись вперед, будто постоянно готовы к прыжку. У них практически отсутствует ушная раковина, есть длинные клыки, а ногти острые, словно бритва. Их тела, за исключением лица и ладоней, покрыты короткой шерстью. Весь их облик говорит о том, что они — хищники.

Физиологически боригены тоже напоминают людей, за исключением того, что их пищеварительная система плохо приспособлена к перевариванию растительной пищи.

У каждого боригена почти с рождения есть симбионт — весьма разумное животное, прозванное землянами гремлином. Гремлин похож на крупную, но худую собаку с мощной челюстью и большими ушами-локаторами. Эти существа компенсируют слабый слух своих старших товарищей, а важнейшая их функция — избавлять от яда мясо местных животных, делая его съедобным. Процесс этот, на взгляд землян, крайне неаппетитный: гремлин держит куски мяса в защёчных мешках, где пища обрабатывается бактериями и частично ферментируется. А затем «сплёвывает» пищу, подобно тому, как некоторые земные хищники отрыгивают мясо для своих детёнышей.

Между боригенами и гремлинами существует сильнейшая привязанность с элементами эмпатии. Боригену очень сложно привыкнуть к новому спутнику, а гремлины, пережившие смерть хозяина, обычно умирают от тоски.

Коренные обитатели Надежды, по большей части, представляют собою дикие племена охотников или скотоводов, выживающие в негостеприимных условиях пустошей. Однако, почти в каждом племени есть примитивные шаманы, а также смышлёные индивиды, способные успешно использовать как реликтовые так и земные элементы снаряжения и вооружения.

Гремлины!

Гремлины и боригены, по всей видимости, сосуществуют бок о бок уже не одно тысячелетие. Во времена Старой Культуры их союз был скорее данью традиции, но сейчас он необходим для выживания каждого из видов.

В каждом, даже самом маленьком и захудалом племени есть как минимум один «зверовод», который занимается разведением (даже можно сказать «селекцией») гремлинов, и обычно это очень уважаемый член общества. Гремлин-детёныш вскоре после рождения передаётся в семью с новорождённым младенцем, и дальше они растут вместе, рефлекторно выстраивая ту самую симбиотическую связь.

Если случается так, что самка гремлина принесла потомство, а новорожденных боригенов в племени нет и не предвидится, то помёт немедленно уничтожается — не привязанный к симбионту гремлин в условиях психополя приблизительно через полгода становится очень умным и совершенно непредсказуемым и неконтролируемым хищником.

Смертность гремлинов

Ситуация, которая возникает при гибели гремлина, очень пагубно может отразиться на дальнейшей судьбе его старшего товарища — скорее всего, играть таким персонажем станет попросту неинтересно. Так что мы советуем вам считать, что гремлины игровых персонажей автоматически проходят все проверки выносливости при определении, выжили они или нет (см. раздел «Лечение» основной книги правил).

Однако ничто не мешает вам игнорировать это небольшое изменение в правилах в особо драматических ситуациях или в том случае, если вы хотите играть в действительно суровом мире.

Как показать боригена

Боригены — совсем не то, что земляне. Вот вам несколько советов для их колоритного отыгрыша.

- Бориген — хищник. Он живёт охотой. Мягкие земляне для него — потенциальный деликатес, и это чувствуется.
- Боригены плохо слышат и полагаются на зрение и обоняние.
- В норме бориген никогда не бывает одинок. У него всегда есть гремлин — самое близкое и всегда понимающее его существо.
- Психополе, чудовища и опасности Надежды — для боригена естественные условия существования, обыденные проблемы, имеющие «стандартные» решения.
- Боригены куда более просты и прямолинейны, чем земляне. Они плохо умеют хитрить, врать и действовать исподтишка.
- Боригены во всём руководствуются простыми, понятными принципами — право сильного, жить сегодняшним днём, и т.д. Им чужды абстрактные философские и религиозные концепции.

Правила

Бориген — это вторая полноценная игровая раса в мире «Пустой Надежды». Вместо свободной черты персонаж получает большой набор специальных справил, перечисленных ниже. В остальном процесс создания героя-боригена не изменяется, за исключением снаряжения, которое полностью остается в руках ведущего и зависит игровой ситуации.

- **Быстроногость.** Как одноименная черта — *шаг* +2 (обычно это означает 8), бег d10.
- **Острые когти.** Могут использоваться как оружие, наносящее сила+d6 урона в ближнем бою.
- **Острое зрение.** +2 к проверкам, связанных со зрением.
- **Слабый слух.** Все боригены получают штраф –2 ко всем проверкам, связанным со слухом.
- **Нелюдимый.** *Харизма* –2 как отражение необщительной натуры расы.
- **Неграмотность.** Персонаж не умеет читать, равно тексты на земных языках и языках Старой Культуры.
- **Чужая техника.** Боригены получают –2 ко всем проверкам, связанным с применением любой земной техники — от пистолетов до степлера. Это может со-

четаться с изъяном *кривые руки*, давая в сумме штраф –4.

- **Гремлин.** У героя с малых лет есть спутник — животное, прозванное землянами гремлином. С точки зрения правил это статист, на которого распространяются все эффекты, работающие на союзников. В бою гремлин действует в ход своего симбионта — до или после его.

Параметры гремлина: *ловкость* d8, *смекалка* d8(Ж), *характер* d6, *сила* d4, *выносливость* d6.

Навыки: *драка* d6, *внимание* d10.

Шаг: 8, *Защита*: 5, *Стойкость*: 4.

Быстроногий: d10 на бег.

Оружие: Зубы и когти, d6+*сила*

Размер –1

Обострённый слух: +2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом.

Эмпатия: успешно пройдя проверку *смекалки*, герой может понять, что ему хочет «сказать» его спутник. Некоторые очевидные сообщения (например, сигнал тревоги) не требуют проверки для понимания.